



Shotokan Karate-do International
European Federation

SKIEF

Правила соревнований



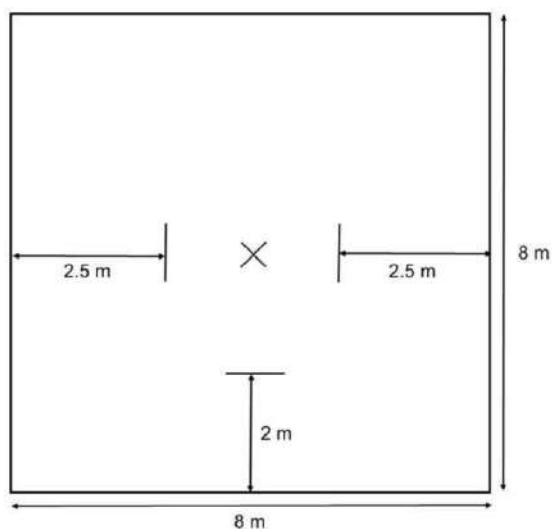
Оглавление

Статья 1	Зона соревнований	2
Статья 2	Официальный дресс-код	3
Статья 3	Организация соревнований	4
Статья 4	Судейская коллегия	5
Статья 5	Тренеры	6
Статья 6	Организация соревнований по Кумитэ	6
Статья 7	Продолжительность матча	6
Статья 8	Оценки	7
Статья 9	Критерии для принятия решения	9
Статья 10	Запрещенное поведение	10
Статья 11	Наказания	11
Статья 12	Травмы и несчастные случаи на соревнованиях	12
Статья 13	Официальный протест	13
Статья 14	Полномочия и обязанности	13
Статья 15	Начало, приостановление и окончание матчей	15
Статья 16	Организация соревнований по YAKUSOKU KUMITE	17
Статья 17	KIHON IPPON KUMITE	17
Статья 18	JIYU IPPON KUMITE	18
Статья 19	Организация соревнований по Ката	18
Статья 20	Критерии для принятия решения	19
Статья 21	Матчи по КО-НАКУ	20
Статья 22	Бальная система	21
Статья 23	SKIEF Рефери лицензии	21
Статья 24	Организация обучения судей	22
Статья 25	Судейские экзамены	23
Статья 26	Дисциплинарное взыскание	23
Статья 27	Срок действия	24
Статья 28	Изменения	24

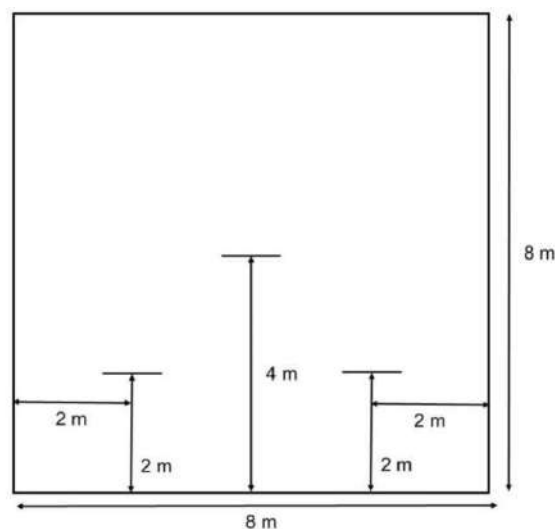
Статья 1 Зона соревнований

1. Площадка для соревнований должна быть ровной и не иметь каких-либо опасностей.
2. Площадка для соревнований должна представлять собой квадрат размером восемь на восемь метров (измеряемый снаружи), с дополнительным метром с каждой стороны в качестве зоны безопасности. Площадь может быть увеличена до максимальной высоты в один метр над уровнем пола. Поднятая платформа должна иметь размеры не менее двенадцать на двенадцать метров, чтобы включить в себя как зону соревнований, так и зону безопасности.
3. В пределах одного метра от внешнего периметра зоны безопасности не должно быть рекламных щитов, стен, столбов и т. д.
4. Маты должны иметь не скользкое дно и поверхность с низким коэффициентом трения. Они не должны быть такими же толстыми, как маты для дзюдо, поскольку маты для дзюдо препятствуют движению каратэ. SHUSHIN должен следить за тем, чтобы модули мата не раздвигались во время соревнования, потому что зазоры вызывают травмы и, таким образом, представляют опасность.
5. Зона соревнования должна быть отмечена следующим образом, чтобы обозначить позиции участника / SHUSHINA:

Кумите



Ката



6. FUKUSHIN будет сидеть в зоне безопасности.
7. KANSA будет находиться за пределами зоны безопасности, позади и справа от SHUSHINA.
8. Супервайзер будет сидеть за официальной таблицей баллов, между счетчиком и хронометристом.

Статья 2 **Официальный дресс-код**

1. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN, FUKUSHIN, участники и их тренеры должны носить официальную форму, как определено здесь.
2. Судейский комитет может запретить любому официальному лицу или участнику соревнований, которые не соблюдают данное правило, участвовать в соревнованиях и находиться в зоне соревнований.
3. Дресс-код для KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN и FUKUSHIN:
 - a. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN и FUKUSHIN должны носить официальную форму, предписанную судейским комитетом. Эту форму нужно носить на всех турнирах и судейских курсах. Никакие украшения, часы и телефоны (прикрепленные к поясу) не должны быть надеты.
 - b. Официальная форма состоит из:
 - темно-синего пиджака с официальным значком судьи SKIEF для международных соревнований;
 - белой рубашки с короткими или длинными рукавами (определяется и сообщается оргкомитетом турнира);
 - официальный галстук надевается без зажима для галстука;
 - простые серые брюки без манжет;
 - женщины (официальные лица) могут носить заколку для волос.
4. Дресс-код для участников:
 - a. Любой спортсмен, одетый в каратэ-ги из тонкой прозрачной ткани или с сеткой, не будет допущен к соревнованиям. Единственная разрешенная маркировка каратэ-ги, кроме личного имени (которое должно быть написано вертикально в нижнем правом углу куртки каратэ-ги над этикеткой производителя), это патч с логотипом SKIF (либо Shotokan) знак тигра или вертикально написанные китайские иероглифы) и национальный флаг на левой груди куртки. Если на левой стороне пиджака есть логотип SKIF или китайские иероглифы, на левом рукаве может быть надет национальный флаг. Кроме того, этикетка производителя может находиться на правой стороне подола куртки каратэ-ги. Если логотип производителя появляется где-либо еще (грудь, плечо, верхняя часть спины и т. д.), Он должен быть менее 5 см квадратного размера и покрыт белой тканью, пришитой нитью (наклеивание логотипа не допускается). Любое каратэ-ги с логотипом или вышивкой размером более 5 см не допускается.
 - b. Идентификационный номер, выданный оргкомитетом турнира, должен быть надет на спине, прикреплен к каратэ-ги или, предпочтительно, к поясу.
 - c. Для матчей КО-НАКУ один участник должен носить красный пояс со своим собственным поясом. Куртка, которую носят с поясом, должна иметь минимальную длину, чтобы она покрывала бедра, но покрывала не более трех четвертей от бедра до колен. Женщины-спортсменки могут носить простую белую футболку под курткой каратэ-ги.
 - d. Рукава куртки должны быть не длиннее сгиба запястья и не ниже середины предплечья. Рукава куртки нельзя закатывать (ни внутрь, ни снаружи).
 - e. Брюки не должны закрывать лодыжки, но должны быть достаточно длинными, чтобы покрыть по крайней мере две трети голени, и их нельзя закатывать (ни внутрь, ни снаружи).

SKIEF Правила соревнований

- f. Участники должны держать свои волосы чистыми и подстриженными до такой длины, которая не мешает проведению матча. НАСКИМАКИ (повязки) не допускаются. Если ШУШИН посчитает волосы какого-либо участника слишком длинными и / или нечистыми, судейский комитет может запретить участнику участвовать в матче.
 - g. В кумитэ запрещены заколки для волос, а также металлические заколки для волос. В ката разрешается носить заколки для волос.
 - h. Участники должны иметь короткие ногти и не носить никаких украшений (часы, аксессуары для волос, кольца, браслеты, ожерелья и т. д.).
 - i. Ношение металлических (зубных) скобок разрешено. Тем не менее, в матчах по кумитэ участник должен быть в состоянии надевать защитную капу на скобки. Участник принимает полную ответственность за любую травму.
 - j. В кумите обязательны следующие защитные средства: белые перчатки и белую или прозрачную защитную капу. Защита паха разрешена, но не обязательна. Защита голени запрещена. Женщины-участницы могут также носить защиту на грудь под каратэ-ги. Все защитные средства должны быть одобрены SKIF.
 - k. Ношение очков запрещено в кумитэ. Мягкие контактные линзы можно носить на свой страх и риск участника.
 - l. Спортсменки, которые по религиозным соображениям должны покрывать волосы, могут носить черный платок. Однако шея всегда должна оставаться открытой. Спортсменам не разрешается носить тюрбан или повязку на голове во время соревнований. Для спортсменов, которые намереваются надеть платок во время соревнований, одобрение должно быть заранее получено от судейского комитета во время судейского собрания.
 - m. SHUSHIN, принимая во внимание рекомендации официального врача, должен одобрить использование бинтов, прокладок или других средств, которые необходимо носить из-за травмы. Тем не менее, участники должны быть невредимыми в первом раунде - Ката и Кумитэ (без повязок).
 - n. Если участник входит в зону соревнований в неподходящей одежде, он не будет немедленно дисквалифицирован, но ему будет предоставлена одна минута для устранения проблемы.
5. Дресс-код для тренеров:
- a. Тренеры должны носить официальный спортивный костюм своей страны (куртка и брюки).
 - b. Короткие штаны не допускаются.

Статья 3 Организация соревнований

1. Турнир по каратэ может включать соревнования по Кумитэ и / или соревнования по Ката.
2. Ни один участник не может быть заменен другим в индивидуальном матче. Если участник представляет себя вместо другого члена команды, этот участник, а также член

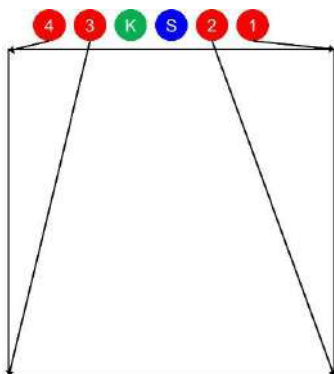
SKIEF Правила соревнований

команды, который должен был представить себя, будут дисквалифицированы (SHIKKAKU).

3. Отдельные участники или команды, не представившиеся при вызове, получают KIKEN (откажутся от своего права на участие в соревновании) в этой категории.

Статья 4 Судейская коллегия

1. Бригада судей для каждой категории будет состоять из одного SHUSHIN, четырех FUKUSHIN и одного KANSA. Для финалов ката, бригада может включать в себя два дополнительных FUKUSHIN.
2. Для облегчения проведения матчей дополнительно будут назначены несколько хронометристов, звонящих / дикторов, счетоводов и наблюдателей.
3. В начале категории, SHUSHIN стоит на внешней границе зоны соревнований. FUKUSHIN стоят с левой и правой стороны от SHUSHIN. С левой стороны находятся FUKUSHIN номер один и два, а с правой стороны KANSA и FUKUSHIN номер три и четыре.
4. После обычного обмена поклонами участников и судейской бригады, SHUSHIN делает шаг назад, FUKUSHIN и KANSA поворачиваются внутрь, и все кланяются вместе. Все затем занимают свои позиции.



5. При замене всей судейской бригады уходящие судьи делают один шаг вперед, оборачиваются и смотрят на входящую судейскую бригаду. Они кланяются друг другу по команде входящего SHUSHINA и в одну линию (все лицом в одном направлении) покидают зону соревнований. Когда отдельные FUKUSHIN обмениваются, входящий FUKUSHIN идет к уходящему FUKUSHIN, они кланяются друг другу и меняют позиции.
6. Любой член судейского комитета, а также KOTO-CHO могут обменять всех или отдельных членов судейской бригады во время категории.
7. Во время предварительных раундов (система KOHAKU), SHUSHIN и FUKUSHIN должны встать и позволить другому SHUSHIN /FUKUSHIN занять свое место, если участник их собственной страны соревнуется.
8. Во время финала Ката, SHUSHIN и FUKUSHIN остаются, даже если участник их собственной страны участвует.

Статья 5 Тренеры

1. Тренерам разрешается на арене присматривать за своими спортсменами. Тем не менее, они не допускаются в зону соревнований в любое время. Только врач может войти в зону соревнований по вызову SHUSHIN.
2. Количество тренеров, разрешенное для каждой страны, будет предварительно установлено оргкомитетом вместе с комитетом судей и объявлено в официальном приглашении. Во время матчей рядом с зоной соревнований разрешен только один тренер от каждой страны.
3. Тренеры, которые ведут себя недобросовестно и / или нарушают правила соревнования, могут быть отстранены от места соревнований КОТО-СНО или любым членом судейского комитета (SHIKKAKU).

Статья 6 Организация соревнований по Кумитэ

1. Соревнования по Кумитэ можно разделить на командные (IPPON SHOBU) и индивидуальные (IPPON HAN SHOBU или IPPON SHOBU). Индивидуальные матчи могут быть далее разделены на весовые категории и / или открытую категорию.
2. В командных матчах каждая команда должна иметь нечетное количество участников. Команды состоят из семи (пять бойцов и два запасных) или четырех членов (три бойца и один запасной). Команды должны иметь полную команду (пять или три бойца соответственно) в начале первого раунда; они могут продолжить в последующих раундах с меньшим количеством участников (если члены команды больше не могут участвовать в соревнованиях), если у команды все еще есть достаточно бойцов, чтобы выиграть матч.
3. Перед каждым раундом представитель команды должен подать официальную форму с указанием имен и боевого порядка членов конкурирующей команды на официальном столе. Участники, составленные из полной команды из семи человек (или четырех участников), а также их боевой порядок могут быть изменены для каждого раунда, при условии, что официальная таблица будет уведомлена о новом боевом порядке до начала раунда; заказ не может быть изменен, пока этот раунд не завершен. Команда будет дисквалифицирована, если какой-либо участник или ее тренер изменят состав команды или порядок боя без письменного уведомления до начала раунда.

Статья 7 Продолжительность матча

1. Продолжительность матча Кумитэ устанавливается в две минуты для категорий 16 лет и старше для мужчин, женщин и мастеров Кумитэ (как командных, так и индивидуальных) и 90 секунд для юниоров (15 лет и младше). Продолжительность финального матча в старшей категории составляет пять минут с SANBON SHOBU (6 WAZA-ARI) для старшей мужской индивидуальной категории кумитэ и три минуты с IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) для старшей женской индивидуальной категории Кумитэ.

2. Время матча начинается, когда SHUSHIN подает сигнал на старт, и останавливается каждый раз, когда SHUSHIN говорит YAME.
3. Хронометрист подаст сигналы с четко слышимым гонгом или зуммером с указанием «30 секунд до конца» (ATO SHIBARAKU) или «время истекло» (отмечая конец матча).

Статья 8 Оценки

1. Следующие оценки могут быть начислены:
 - a. IPPON (2 WAZA-ARI)
 - b. WAZA-ARI
2. WAZA-ARI присуждается, когда техника выполняется в оценочной зоне в соответствии со следующими критериями:
 - a. Хорошая форма, основанная на характеристиках техники, демонстрирующих вероятную эффективность в рамках традиционных концепций каратэ.
 - b. Спортивное отношение является компонентом хорошей формы и относится к видимому, не злонамеренному отношению, к большой концентрации во время выполнения оценочной техники.
 - c. Энергичное применение, мощь и скорость техники и осязаемая воля к успеху.
 - d. Осведомленность (ZANSHIN) является критерием, которым чаще всего пренебрегают, когда дают оценку. Это состояние постоянной приверженности, в котором участник поддерживает полную концентрацию, наблюдение и осведомленность о потенциальной контратаке противника. Он / она не отворачивает лицо во время выполнения техники и после этого остается лицом к противнику.
 - e. Хороший выбор времени, применение техники, когда она будет иметь максимальный потенциальный эффект.
 - f. Правильная дистанция, проводя технику на точное расстояние, где она будет иметь максимальный потенциальный эффект. Поэтому, если техника проводится, когда противник быстро удаляется, потенциальный эффект от техники уменьшается.
 - g. Правильный угол.
3. IPPON может быть присужден в следующих случаях, даже если метод не выполняется в полной мере:
 - a. Контратака, выполняемая как DE-AI для атаки противника (контратака до того, как противник сможет полностью начать свою наступательную атаку).
 - b. Одновременная атака выполняется после того, как противник потерял равновесие.
 - c. Эффективно выполнять комбинированные методы, такие как TSUKI и TSUKI, KERI и TSUKI, техника броска (NAGE) и TSUKI или KERI и т.д.

SKIEF Правила соревнований

- d. Атака, в то время как противник потерял свой боевой дух (МУВОБИ).
 - e. Атака, когда противник не способен реагировать.
4. Атаки ограничены следующими областями:
- a. Голова
 - b. Лицо
 - c. Шея
 - d. Грудь
 - e. Живот
 - f. Спина
5. Эффективная техника, проведенная в то же время, когда конец матча сигнализируется SHUSHIN (не гонгом или зуммером), считается действительной. Техника, даже если она эффективна и выполняется после команды приостановить или остановить матч, не принесет очков и может привести к наказанию для нарушителя.
6. Никакая техника, даже если она технически правильна, не будет засчитана, если она будет проведена, когда два участника находятся вне зоны соревнования. Однако, если один из участников проведет эффективную технику, находясь в зоне соревнования и до того, как SHUSHIN объявит YAME, эта техника действительна.
7. Эффективные методы подсчета очков, проведенные одновременно обоими участниками (AIUCHI), не будут оцениваться. Истинные AIUCHI редки. Мало того, что эти две техники должны быть проведены одновременно, но обе должны быть правильными техниками подсчета очков, каждая с хорошей формой и т.д. Две техники могут быть проведены одновременно, но редко обе являются эффективными (иногда ни одна из них). SHUSHIN не может дать AIUCHI, когда только одна из одновременных техник является реальной техникой подсчета баллов.
8. Захватить противника и бросить его /её можно попытаться только в том случае, если вначале была предпринята подлинная попытка техники удара по каратэ или в качестве контратаки противнику, который атаковал и попытался бросить или схватить.
9. Из соображений безопасности запрещены броски в том месте, где противник брошен без безопасного удержания или броска или когда точка поворота находится выше уровня бедра, и будет вынесено предупреждение или наказанию. Исключением являются обычные техники подсекаания ног, которые не требуют, чтобы противник удерживался во время выполнения подсекаания, такие как DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI и т.д. После выполнения броска SHUSHIN дает участнику две-три секунды чтобы он попытаться провести технику.
10. Техника, которая проводится ниже пояса, может иметь преимущество, если она проводится над лобковой костью. Шея является целевой областью, как и горло.

SKIEF Правила соревнований

Попадание в горло не допускается, однако может быть оценено за правильно контролируемую технику без прикосновения.

11. Техника, которая проводится в лопатки, может быть оцененной. Незачетная часть плеча - это соединение верхней кости руки с лопатками и ключицей.
12. Наказание может быть наложено судейской бригадой до тех пор, пока участники не покинут зону соревнований после окончания категории. Наказания также могут быть наложены после этого времени, но только судейским комитетом.

Статья 9 Критерии для принятия решения

1. Результат матча определяется участником, получившим в IPPON HAN (два IPPON, один IPPON и один WAZA-ARI или три WAZA-ARI) или в IPPON (один IPPON или два WAZA-ARI) для индивидуального кумитэ или IPPON для команды по кумитэ. Когда время истекло, и никто из участников не достиг в IPPON HAN / IPPON, победитель определяется по наибольшему количеству баллов или по решению судейской бригады (HANTEI).
2. IPPON сильнее, чем два WAZA-ARI для определения победителя (это правило применяется только для SKIEF, для соревнований по SKIF это приведет к HIKIWAKE).
3. В отдельных матчах продлевается две минуты (ENCHOSEN) в случае ничьей. ENCHOSEN является продолжением матча, и все очки, штрафы и предупреждения, вынесенные в первом матче, переносятся. Внезапной смерти нет (SHUSHIN не может объявить участника, получившим первым бал - победителем).
4. В конце продления (ENCHOSEN) победитель может быть определен по наибольшему количеству баллов. Если снова будет ничья, начнется абсолютно новый матч продолжительностью две минуты (SAI-SHIAI). Баллы, штрафы и предупреждения не переносятся с предыдущих матчей. Если в SAI-SHIAI ни один из участников не получает балл или счет ничейный, победитель будет определен окончательным голосованием судейской бригадой по (HANTEI). Решение в пользу того или иного участника обязательно. Решение основано на следующем:
 - a. Отношение, боевой дух и сила продемонстрированы участниками.
 - b. Проявлено превосходство тактики и техники.
 - c. Который из участников инициировал большинство акций.
5. В командном зачете не будет продления (ENCHOSEN) в случае ничьей в матчах.
6. Команда-победитель - та, у которой больше всего побед (побед в матчах). Если две команды имеют одинаковое количество побед,
 - a. Команда-победитель будет командой с наибольшим количеством баллов IPPON. IPPON KACHI будет оценен выше, чем KACHI с двумя WAZA-ARI. Выигрыш, полученный с помощью HANSOKU MAKE или SHIKKAKU MAKE или KIKEN, будет оценен выше, чем IPPON KACHI. Например:

SKIEF Правила соревнований

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	Ippon	Victory SHIRO
No points	No points	Draw
1 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	2 Waza-ari	Victory SHIRO

SHIRO Team wins

Если обе команды имеют одинаковое количество баллов IPPON.

- b. Командой-победителем будет команда с наибольшим количеством очков WAZA-ARI, однако учитываются только выигранные матчи WAZA-ARI. (Потерянные матчи не будут влиять на решение.)
 - c. c. Если счет по-прежнему ничейный, каждая команда выберет одного бойца для нового боя. Победившая команда будет определена исходом этого матча.
 - d. д. Если этот матч заканчивается ничьей, он будет продолжаться с ENCHOSEN со всеми оценками, штрафами и предупреждениями, перенесенными в соответствии с отдельными правилами.
7. Решая исход матча голосованием (HANTEI), SHUSHIN переместится к краю зоны соревнований и объявит HANTEI, после чего даст два сигнала свистком. FUKUSHIN и SHUSHIN будут высказывать свое мнение, используя свои флаги. SHUSHIN даст короткий сигнал свистком, вернется в исходное положение и объявит решение.

Статья 10 Запрещенное поведение

1. Техники с чрезмерным контактом; все техники должны контролироваться.
2. Техника соприкосновения с горлом.
3. Атака на руки, ноги, пах, суставы или подъем.
4. Атаки в лицо техникой открытой руки.
5. Опасные или запрещенные методы броска, которые могут привести к травме.
6. Покидать зону соревнований (JOGAI).
7. MUKI RYOKU - избегание боя как средство предотвращения выигрыша противника (это будет считаться MUBOBI).

8. Захват и попытка броска или сбивания противника, без предварительной атаки, за исключением случаев, когда противник попытался захватить или бросить первым, а также методы броска, когда опорная точка находится выше уровня бедра.
9. Ненужное клинчевание, борьба, толкание, подсечки (АШИ БАРАЙ) или захват, без попытки нанесения удара.
10. Техники, которые по самой своей природе не могут контролироваться для обеспечения безопасности противника, а также для опасных и неконтролируемых атак, независимо от их приземления.
11. Атаки головой, коленями или локтями.
12. Симулирование или преувеличение травмы.
13. Разговор с противником или подталкивание к нему, невыполнение команд SHUSHINA, невежливое поведение по отношению к судьям или другие нарушения этикета.
14. Для командных матчей: если один из участников или тренер упоминается за любое из вышеперечисленных действий, которое приводит к SHIKKAKU, вся команда будет дисквалифицирована.
15. Прокачка кулаком, танцы победы и подобные действия приведут к отмене оценки.

Статья 11 Наказания

1. Могут быть назначены следующие штрафы:
 - a. KEIKOKU:

Это для незначительных нарушений, которые не заслуживают HANSOKU CHUI или HANSOKU.
 - b. HANSOKU CHUI:

Обычно налагается за нарушения, за которые ранее KEIKOKU был дан в том же матче, хотя это может быть наложено непосредственно за серьезные нарушения, которые не заслуживают HANSOKU. Если соперник в то же время заработал оценку, он будет награжден WAZA-ARI / IPPON соответственно.
 - c. HANSOKU:

Это наказание дают после очень серьезного нарушения или когда HANSOKU CHUI уже был дан. Это приводит к дисквалификации участника. Травмированный участник получит дополнительный IPPON KACHI.
 - d. SHIKKAKU:

Это дисквалификация со всего турнира. Для определения предела SHIKKAKU необходимо проконсультироваться с судейским комитетом. SHIKKAKU может быть объявлен, когда участник не выполняет приказы SHUSHIN, действует злонамеренно или совершает действие, которое наносит ущерб престижу и чести каратэ-до, или когда другие действия считаются нарушающими правила и дух турнира. Если член команды получит SHIKKAKU, противник получит дополнительный IPPON KACHI. SHIKKAKU может быть объявлен напрямую, без предупреждения. Если SHUSHIN считает, что участник действовал злонамеренно, независимо от того, имеет ли место фактическая физическая травма, SHIKKAKU, а не HANSOKU, является подходящим наказанием. Даже если участник не сделал ничего, чтобы заслужить это, достаточно, чтобы тренер или другие члены делегации участника вели себя так, чтобы нанести ущерб престижу и чести каратэ-до. SHIKKAKU должно быть сделано публично. SHIKKAKU также может быть объявлен за злонамеренное и вредное поведение вне зоны соревнований.

2. Наказание может быть наложено непосредственно за нарушение правил, но после его повторного нарушения в той же категории наказание должно привести к увеличению строгости наказания. Например, невозможно дать предупреждение или штраф за чрезмерный контакт, а затем дать такое же предупреждение для второго случая чрезмерного контакта.
3. Когда штраф и оценка даются одновременно, сначала всегда дается отрицательное (наказание), а затем положительное (оценка).

Обзор всех штрафов можно найти в приложении I.

Статья 12 Травмы и несчастные случаи на соревнованиях

1. KIKEN или отказ от боя - это решение, данное, когда:
 - a. участники не могут представить себя при вызове,
 - b. не в состоянии продолжить, прекратить матч или
 - c. отозваны по приказу SHUSHINA и / или официального врача.

Основания для отмены могут включать травмы, не связанные с действиями противника. Когда официальный врач объявляет участника непригодным, один из уголков удостоверения личности участника должен быть обрезан. Степень непригодности должна быть четко обозначена другими судейскими бригадами.

2. Если два участника ранили друг друга или страдают от последствий предыдущих травм, и официальный врач объявил, что они не могут продолжить матч, то победу присуждается

SKIEF Правила соревнований

участнику, получившему наибольшее количество баллов. Если у них одинаковое количество баллов, результат голосования будет определяться голосованием по (HANTEI).

3. Травмированный участник, который был объявлен непригодным для боя официальным врачом, не может бороться снова в этом турнире.
4. Пострадавший участник, выигравший матч в результате дисквалификации из-за травмы, не имеет права снова участвовать в турнире без разрешения официального врача. Если травмированный участник выигрывает второй матч из-за дисквалификации противника, он / она немедленно исключается из дальнейших соревнований по Кумитэ в этом турнире.
5. Когда участник получает травму, SHUSHIN должен немедленно прекратить матч и вызвать официального врача. Только официальный врач уполномочен диагностировать и лечить травмы. SHUSHIN должен вызывать официального врача только в том случае, если участник получил травму и нуждается в медицинской помощи. SHUSHIN не имеет права трогать травмированного участника.
6. В командных матчах, если член команды получает KIKEN, противник получит дополнительный IPPON KASHI.

Статья 13 Официальный протест

1. Никто не может оспаривать решение, принятое судейской бригадой, непосредственно членами судейской коллегии.
2. Если процедура / решение судейской коллегии кажется противоречащим правилам, главой делегации или тренером участника или команды является единственное лицо, которому разрешено протестовать против KANSA. Это должно быть сделано в течение одной минуты. Категория должна быть немедленно приостановлена, пока проблема не будет решена. KANSA проверит, можно ли решить проблему, применяя правила; если это невозможно, он свяжется с КОТО-СНО; Если решение не найдено, необходимо связаться с судейским комитетом. Затем апелляционное жюри в составе оргкомитета и судейского комитета рассмотрит обстоятельства, приведшие к опротестованному решению. Видео доказательства не принимаются во внимание.

Статья 14 Полномочия и обязанности

1. Полномочия и обязанности судейского комитета SKIEF будут следующими:
 - а. Обеспечить правильную подготовку к каждому турниру, в сотрудничестве с организационным комитетом, в отношении организации зоны соревнований,



SKIEF Правила соревнований

предоставления и использования всего оборудования и необходимых средств, эксплуатации матча и надзора, мер предосторожности и т.д.

- b. Назначать и раскручивать КОТО-СНО в соответствующих областях, а также действовать и предпринимать соответствующие действия на основе отчетов КОТО-СНО.
 - c. Контролировать и координировать общую работу судейских чиновников.
 - d. Назначать замещающих должностных лиц, где это необходимо.
 - e. Выносить окончательное решение по техническим вопросам, которые могут возникнуть во время любого конкретного матча и для которых нет никаких положений в правилах.
2. Полномочия и обязанности КОТО-СНО (контроллера зоны матча) будут следующими:
- a. Делегировать, назначать и контролировать SHUSHIN и FUKUSHIN, во всех матчах в зоне под их контролем.
 - b. Наблюдать за действиями SHUSHIN и FUKUSHIN в их зоне, а также обеспечить, чтобы назначенные должностные лица были в состоянии выполнять возложенные на них задачи.
 - c. Приказать SHUSHIN остановить матч, когда KANSA сигнализирует о нарушении правил соревнования.
3. Полномочия SHUSHIN будут следующими:
- a. SHUSHIN будет иметь право проводить матчи, в том числе объявлять о начале, приостановке и окончании матча, а также начислять балы.
 - b. При необходимости объяснить КОТО-СНО, судейскому комитету или апелляционному жюри основание для принятого решения.
 - c. Накладывать наказания и давать предупреждения до, во время или после матча.
 - d. Получать и действовать на основании мнения (мнений) FUKUSHIN. В принципе, FUKUSHIN имеет консультативный потенциал; однако, если два или более FUKUSHIN имеют другое мнение, чем SHUSHIN, FUKUSHIN SHUGO является обязательным.
 - e. Объявлять продолжения.
 - f. Проводить голосование судейской коллегии (HANTEI) и объявлять результат.
 - g. Объявлять победителя.
 - h. Власть SHUSHIN не ограничивается только зоной соревнования, но также и всем ее непосредственным периметром.
 - i. SHUSHIN должен давать все команды и делать все объявления.

4. Полномочия FUKUSHIN будут следующими:
 - a. Чтобы помочь SHUSHIN, подавать сигналы флажками и свистком.
 - b. Осуществлять право голоса на решение, которое будет принято.
 - c. FUKUSHIN будет внимательно наблюдать за действиями участников и сообщать SHUSHIN свое мнение в следующих случаях:
 - Когда наблюдает за оценкой,
 - Когда участник совершил запрещенное действие и / или технику,
 - Когда травма или болезнь замечены в участника,
 - Когда один или оба участника вышли из зоны соревнований (JOGAI),
 - В других случаях, когда считается необходимым привлечь внимание SHUSHINA.
 - d. FUKUSHIN должен оценивать только то, что видит. Если он не уверен, что техника действительно достигла зоны для оценки, он должен сообщить, что он не видел (MIENAI).
5. KANSA будет помогать KOTO-CHO и SHUSHIN, наблюдая за ходом матча. Если решения SHUSHIN и / или FUKUSHIN не будут соответствовать правилам соревнования, KANSA проинструктирует SHUSHIN прекратить матч и исправить нарушение. Записи о матче станут официальными записями, подлежащими утверждению KANSA. В случае FUKUSHIN SHUGO, KANSA присоединяется только по приглашению SHUSHIN.
6. Начальник подсчета ведет отдельный учет баллов, присужденных SHUSHIN, и в то же время контролирует действия назначенных хронометристов и счетчиков.
7. Для HANTEI SHUSHIN и FUKUSHIN имеют по одному голосу каждый. SHUSHIN призвет принять решение (HANTEI), даст два сигнала свистком, и в то же время SHUSHIN должен поднять руку, в то время когда FUKUSHIN должен поднять свои флаги. HIKIWAKE (ничья) не допускается.

Статья 15 Начало, приостановление и окончание матчей

1. Термины и жесты, которые будут использоваться SHUSHIN и FUKUSHIN во время матча, указаны в приложении II.
2. SHUSHIN и FUKUSHIN займут свои предписанные позиции после обмена поклонами между участниками; SHUSHIN объявит SHOBU HAJIME! и матч начнется. Если участник

SKIEF Правила соревнований

входит в зону преждевременно, он / она должен быть жестом остановлен. Участники должны должным образом кланяться друг другу - быстрый кивок является неосторожным и недостаточным.

3. SHUSHIN остановит матч, объявив YAME. В случае необходимости, SHUSHIN прикажет участникам стать на исходные позиции (MOTO NO ICHI).
4. SHUSHIN возвращается на свою позицию, а FUKUSHIN указывает свое мнение, используя соответствующий сигнал. Если присуждается оценка, SHUSHIN идентифицирует участника (АКА или SHIRO), атакованную область (CHUDAN или JODAN), методику подсчета баллов (TSUKI, UCHI или KERI) и затем присуждает соответствующую оценку, используя правильный жест. Затем SHUSHIN возобновляет матч, сказав TSUZUKETE HAJIME.
5. При возобновлении матча SHUSHIN должен проверить, что оба участника находятся за их линиями и правильно стоят. Участники, прыгающие вверх и вниз или волнующиеся иным образом, должны успокоиться до возобновления матча. SHUSHIN должен возобновить матч с минимальной задержкой.
6. Когда участник достиг IPPON (в командном или индивидуальном матче) или IPPON HAN (в индивидуальном матче) во время матча, SHUSHIN говорит YAME и приказывает участникам вернуться на свои стартовые линии, когда он возвращается к своей. Затем победитель объявляется и указывается SHUSHIN, который поднимает руку в сторону победителя и объявляет SHIRO (АКА) NO KACHI. На этом матч заканчивается.
7. Когда время истекло, и участники достигли IPPON (в командных или индивидуальных матчах) или IPPON HAN (в индивидуальных матчах), счет ничейный или баллы не начислены, SHUSHIN говорит YAME! и возвращается на свою позицию. Двигаясь к краю зоны соревнований, SHUSHIN объявляет решение. В случае ничьей, SHUSHIN объявляет HIKIWAKE и начало ENCHOSEN, где это применимо.
8. Столкнувшись с одной из следующих ситуаций, SHUSHIN объявит YAME! и временно остановит матч:
 - a. Когда один или оба участника находятся вне зоны соревнований.
 - b. Когда SHUSHIN приказывает участнику поправить каратэ-ги или защитное снаряжение.
 - c. Когда участник нарушил правила.
 - d. Когда SHUSHIN считает, что один или оба участника не могут продолжить матч из-за травм, болезни или по другим причинам. Прислушиваясь к мнению официального доктора, SHUSHIN решит, следует ли продолжать матч.
 - e. Когда участник захватывает противника и не выполняет немедленную технику или бросок.
 - f. Когда один или оба участника упали или были брошены, и эффективные техники не выполняются мгновенно.

- g. Когда оба участника поднялись с ног после падения или попытки броска и начали борьбу.
- h. Когда два FUKUSHIN дают одинаковый сигнал или указывают балл за одного и того же участника.

Дальнейшие правила судейства кумитэ можно найти в приложении III.

Статья 16 Организация соревнований по YAKUSOKU KUMITE

1. Соревнования по YAKUSOKU KUMITE состоят из KIHON IPPON KUMITE и JIYU IPPON KUMITE.
2. Соревнования по YAKUSOKU KUMITE состоят из матчей KO-XAKU и матчей по системе баллов.
3. До начала соревнований судейский комитет должен по приглашению объявить типы атак (TSUKI, KERI и т. д.) и количество атак на участника (один раз, два раза и т. д.), требуемых от участников.
4. Сторона защиты может использовать любую технику защиты (UKE). Однако, поскольку SKIF имеет пронумерованный учебный план для YAKUSOKU KUMITE, тем, кто использует методы из номерной системы SKIF точно и мощно, будет дано больше очков.
5. Судейская бригада должна оценить как атаку, так и защиту техник.

Статья 17 KIHON IPPON KUMITE

1. KIHON IPPON KUMITE представляет собой соревнование между двумя командами АКА и SHIRO с двумя участниками в каждой.
2. В начале соревнования две команды, одна из которых носит красный пояс в дополнение к своим поясам (АКА), а другая (SHIRO), одновременно выйдут на площадку и поклонятся SHUSHIN.
3. После поклона друг другу обе команды выходят на передний план, и участники с правой стороны начинают выполнять различные приемы атаки, как это ранее было решено судейским комитетом. После того, как обе команды завершили свой первый раунд атак, участники с левой стороны, в свою очередь, будут выполнять технику атаки. Однако на этот раз защищающаяся сторона должна использовать разные приемы защиты, которые ранее не использовались в этом матче его / ее партнером.
4. После того, как каждый член обеих команд атакует и защищается, участники выстраиваются на краю зоны соревнований лицом к SHUSHIN.

5. SHUSHIN призовет к принятию решения (HANTEI) и объявит результат, применяя те же процедуры правил КО-НАКУ, что и в соревнованиях по Ката.
6. Участники кланяются друг другу, затем SHUSHIN и покидают зону соревнований.

Статья 18 JIYU IPPON KUMITE

1. JIYU IPPON kumite состоит из соревнования между двумя командами АКА и ШИРО, в котором участвуют по два участника.
2. В начале каждого матча команды АКА и ШИРО выстраиваются в ряд на краю зоны соревнований, лицом к ШУШИНУ. После поклона судейской бригаде ШИРО отойдет от зоны соревнований.
3. Команда АКА сначала придет в середину зоны соревнований, после того, как кланяясь друг другу, участник с правой стороны начнет выполнять различные приемы атаки, как ранее было решено судейским комитетом. После того, как правая сторона закончила атаки, участник на левой стороне, в свою очередь, выполнит технику атаки. Однако, на этот раз защищающаяся сторона должна использовать другие методы, чем те, которые использовались ранее его / ее партнером в этом матче. После того, как команда АКА завершила свою демонстрацию и покинула зону соревнований, команда SHIRO войдет и проведет свою демонстрацию.
4. После того, как команда SHIRO завершила свою демонстрацию, команда АКА и SHIRO выстроятся на краю зоны соревнований лицом к SHUSHIN.
5. ШУШИН призовет к принятию решения (HANTEI) и объявит результат, применяя те же процедуры правил КО-НАКУ, что и в соревнованиях по ката.
6. Участники кланяются друг другу, затем ШУШИНУ и покидают зону соревнований.

Дальнейшие правила судейства YAKUSOKU KUMITE можно найти в приложении IV.

Статья 19 Организация соревнований по Ката

1. Соревнования по Ката могут состоять из командных и / или индивидуальных матчей. Команды Ката состоят из трех человек. Каждая команда - мужская или женская, также могут быть смешанные команды, если они одобрены оргкомитетом. Индивидуальный матч по Ката состоит из отдельных выступлений в отдельных мужских и женских категориях, но могут быть и смешанные категории, если они одобрены оргкомитетом.

2. Соревнования по Ката состоят из матчей КО-НАКУ и / или применения системы баллов. Восемь участников будут выбраны для финала. В качестве альтернативы, может быть полуфинал с применением системы баллов с шестнадцатью участниками, а затем финал с восемью участниками. Матчи на выбывание могут проводиться с применением обязательного Ката с применением системы КО-НАКУ. Если в категории восемь участников или меньше, система баллов применяется напрямую.
3. Полуфиналы должны проводиться не одной и той же площадке и с одной и той же судейской бригадой. Финалы также должны проводиться на одном татами с одной и той же судейской бригадой (судейская бригада может отличаться от бригады для полуфинала).
4. Ожидается, что участники будут выполнять Ката как обязательные (SHITEI), так и произвольные (ТОКУИ) во время соревнований. Ката должна соответствовать Ката, определены SKIF (приложение V).

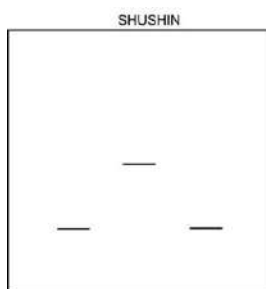
Статья 20 Критерии для принятия решения

7. Ката должно быть выполнена компетентно и должна демонстрировать четкое понимание традиционных принципов, которые она содержит. Оценивая выступление участника или команды, FUKUSHIN будет искать:
 - a. Реалистичная демонстрация значения Ката.
 - b. Понимание техники в Ката (BUNKAI).
 - c. Хорошее время, ритм, скорость, баланс и фокусировка силы (KIME).
 - d. Правильное и правильное использование дыхания в качестве помощи KIME.
 - e. Правильный фокус внимания (CHAKUGAN) и концентрация.
 - f. Правильные стойки с надлежащим напряжением в ногах и ступней на земле.
 - g. Правильное напряжение в животе (HARA) и бедрах, не подпрыгивая при движении.
 - h. Правильная форма (KIHON) являющейся демонстрацией Шотокан Каратэ-до.
 - i. Представление также следует оценивать с целью выявления других точек зрения.
 - j. Дополнительным фактором в командном Ката является синхронизация без внешних сигналов.

Ката - это не танец или театральное представление. Оно должно придерживаться традиционных ценностей и принципов. Оно должно быть реалистичным в боевых условиях и демонстрировать концентрацию, силу и потенциальное влияние в своих приемах. Оно должно демонстрировать силу, мощь и скорость, а также грацию, ритм и баланс.

SKIEF Правила соревнований

8. Прокачка кулаком, танцы победы и подобные действия приведут к отмене баллов.
9. Участник, который останавливается во время исполнения Ката или выполняет Ката, отличное от объявленного, будет дисквалифицирован. Это действительно для матчей КО-НАКУ, а также для системы баллов. Если оба участника остановятся или выполнят неправильное Ката, будет матч-реванш.
10. В командном Ката все три члена команды должны начать Ката лицом в одном направлении и в направлении SHUSHIN, в треугольнике, как показано:



11. Члены команды должны продемонстрировать компетентность во всех аспектах исполнения Ката, а также синхронизацию.
12. Команды, чтобы начать и остановить представление, топают ногами, хлопают по груди, руки или каратэ-ги, и неуместное дыхание - все это примеры внешних сигналов и должны быть приняты во внимание FUKUSHIN при принятии решения.

Статья 21 Матчи по КО-НАКУ

1. В начале каждого матча два участника, один из которых носит красный пояс, будут выстраиваться на краю зоны соревнований лицом к SHUSHIN. После поклонов друг другу оба участника входят в зону соревнований и занимают назначенные им стартовые позиции. SHUSHIN выберет обязательное Ката, объявит имя Ката участникам и даст один сигнал свистком.
2. После завершения исполнения обязательного Ката обоими участниками, SHUSHIN призовет принять решение (HANTEI), сделает два сигнала свистком, а SHUSHIN и FUKUSHIN поднимут свои флаги одновременно, показывая свое решение. SHUSHIN и FUKUSHIN не имеют права давать НИКИВАКЕ.
3. SHUSHIN подаст один сигнал свистком, после чего флаги должны быть опущены.
4. SHUSHIN примет решение, исходя из того, что у SHUSHIN и FUKUSHIN по одному голосу. Затем SHUSHIN встает, делает один шаг вперед и показывает решение, поднимая соответствующий флаг.

Статья 22 Балльная система

1. Порядок финалистов всегда должен соответствовать порядку их расположения на исходной таблице, а не полученным балам в полуфинале.
2. Участник, которого вызывают, входит в зону соревнований и объявляет название Ката, которое должен выполнить. SHUSHIN повторяет название Ката. Затем участник начинает выполнять свое Ката. После завершения Ката, участник возвращается к исходной точке и ждет решения судейской бригады.
3. SHUSHIN призвет принять решение (HANTEI), дважды просигнализировать в свисток, и все FUKUSHIN поднимут свои оценки, а правой рукой покажут свои оценки столу для подсчета очков.
4. После того, как оценки будут записаны, счетовод при табло назовет все оценки. SHUSHIN просигнализирует один раз свистком, после чего оценки будут опущены.
5. Счетный стол объявляет финальный счет участнику.
6. SHUSHIN может сигнализировать FUKUSHIN, когда он замечает, что участник значительно отклоняется во время исполнения Ката, или если участник не выполняет объявленное ката, это приведет к дисквалификации. FUKUSHIN также может подать сигнал SHUSHIN, когда он замечает то же самое.
7. Самые высокие и самые низкие баллы, полученные пятью (или семью) SHUSHIN и FUKUSHIN, удаляются, а остальные три (или пять) баллов суммируются, в результате чего получается общий балл для участника.
8. Если два участника имеют одинаковый результат, сначала проверьте и найдите наименьший результат из оставшихся трех (или пяти) показателей для каждого участника, победит участник с наивысшим наименьшим значением. Если их наименьшие оценки совпадают, проверьте наивысшую оценку из оставшихся трех (или пяти) оценок двух участников, победит участник с наивысшей оценкой. В случае, если эти самые высокие оценки совпадают, будет проведен матч-реванш.
9. Для проведения реванша (SAI-SHIAI) участники должны выполнить Ката, отличную от Ката, выполненной в этом раунде.
10. Все выполняемые Ката должны быть запущены внутри зоны соревнований.

Дальнейшие правила судейства для Ката можно найти в приложении VI.

Статья 23 SKIEF Рефери лицензии

1. Лицензии рефери будут выдаваться на три уровня



- a. **A** (SHUSHIN / КОТО-СНО)
 - b. **B** (SHUSHIN)
 - c. **C** (FUKUSHIN)
2. Лицензии судьи действительны в течение трех лет и должны быть продлены. Повышение уровня до этого времени возможно, но заявитель должен оплатить сбор.
 3. Реестр судей SKIEF ведется секретарем судейского комитета SKIEF и периодически публикуется на веб-странице SKIEF.
 4. Степень (ДАН) рефери не дает ему / ей автоматический доступ к определенному уровню лицензии.
 5. Можно иметь разные лицензии для Ката и Кумитэ, например человек может иметь лицензию **C** на Кумитэ и лицензию **B** на Ката. Тем не менее, рефери должен выровнять обе лицензии, прежде чем сможет получить следующий уровень; в случае вышеупомянутого примера, этот человек должен будет пройти лицензию **B** в Кумитэ, прежде чем он сможет попробовать лицензию **A** в Ката.
 6. КОТО-СНО должен иметь лицензию **A**.
 7. Судейские лицензии SKIEF признаются Главным Штаб-квартирой SKIF (GHQ), и судьи SKIEF будут приглашены к участию на международных соревнованиях за пределами Европы в соответствии с их статусом лицензии судьи SKIEF.
 8. Члены SKIEF не имеют права подавать заявки на судейские лицензии непосредственно в штаб-квартиру SKIF.

Статья 24 Организация обучения судей

1. Судейский комитет SKIEF будет проводить одну централизованно организованную подготовку и экзамен для судей в год, каждый год в другом месте.
2. Стоимость обучения судей, включая плату за экзамен, лицензию и сертификат, составляет 70 евро за экзамен. Только для лиц, участвующих в тренинге, плата составляет 50 евро.
3. Любая членская организация SKIEF, желающая организовать обучение судей в своей стране, например, в рамках национального тренировочного лагеря нужно пригласить минимум двух членов судейского комитета, все расходы должны быть оплачены.
4. Ожидается, что все судьи будут читать / пересматривать правила соревнований SKIEF до начала тренировки и быть готовыми задавать вопросы, если что-то не ясно.
5. Участие в тренировке судей, организованной перед чемпионатом Европы, является обязательным для всех судей, желающих судить на чемпионатах. Оправдания / исключения не будут приняты.

Статья 25 Судейские экзамены

1. Минимальные требования для регистрации на экзамен на получение лицензии судьи SKIEF:
 - a. **A** (SHUSHIN / KOTO-CHO): минимум SKIF (4-й Дан) и опыт работы в качестве международного участника и рефери
 - b. **B** (SHUSHIN): минимум SKIF (3-й Дан) и опыт в качестве участника
 - c. **C** (FUKUSHIN): минимум SKIF (2-й Дан)
2. Экзамены по лицензии рефери **A** возможны только по приглашению судейского комитета.
3. Для проведения судейских экзаменов должны присутствовать не менее трех из шести членов комитета. Чтобы сдать экзамен рефери, кандидату нужно большинство голосов присутствующих членов комиссии.
4. Рефери, которые сдали экзамен для судей, получают сертификат и свою лицензию.
5. Судьи могут участвовать в любом количестве тренировок, однако они могут сдавать только один экзамен в год (независимо от результата экзамена).

Статья 26 Дисциплинарное взыскание

1. Судейский комитет имеет право принимать дисциплинарные меры в отношении судей, которые
 - a. Не тренируетесь и таким образом теряете некоторые свои навыки судейства
 - b. Нарушают правила соревнований и каратэ-до
 - c. Действуй таким образом, чтобы не стать судьей SKIEF
2. Дисциплинарные меры могут включать
 - d. Утрата права на судейство на международных соревнованиях
 - e. Понижение (уровня лицензии судьи)
 - f. Отзыв лицензии рефери
3. Пострадавшие судьи имеют право подать петицию в Совет директоров SKIEF.

Статья 27 Срок действия

Настоящие правила соревнований SKIEF действуют с 18 февраля 2019 года и заменяют все предыдущие правила. Они распространяются на все турниры, организуемые от имени и / или под патронажем Международной европейской федерации шотокан каратэ-до (SKIEF). Странам разрешается переводить правила конкурса на свой местный язык, но следует отметить, что в случае сомнений оригинальная версия на английском языке всегда будет иметь приоритет.

Статья 28 Изменения

Только судейский комитет SKIEF может изменять или изменять правила соревнований SKIEF.

Приложение I Хансоку, Джогай, Мубоби

Hansoku		
Ippon shobu	Ippon han shobu	Sanbon shobu
First time Aka (shiro) keikoku	First time Aka (shiro) keikoku	First time Aka (shiro) keikoku
Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi

Jogai		
Ippon shobu	Ippon han shobu	Sanbon shobu
First time Aka (shiro) jogai ikkai	First time Aka (shiro) jogai ikkai	First time Aka (shiro) jogai ikkai
Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi

Mubobi / Muki Ryoku		
Ippon shobu	Ippon-han shobu	Sanbon shobu
First time Aka (shiro) mubobi ikkai	First time Aka (shiro) mubobi ikkai	First time Aka (shiro) mubobi ikkai
Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi

Значение на японском:

Ikkai = первый раз, Nikai = второй раз и Sankai = третий раз

Приложение II Терминология и Жесты

Shobu hajime - начать матч

После объявления SHUSHINH делает шаг назад.

Ato shibaraku - осталось немного времени

SKIEF Правила соревнований

Звуковой сигнал будет подан хронометристом за 30 секунд до фактического окончания матча, и SHUSHIN объявит АТО SHIBARAKU.

Yame - стоп

Прерывание или конец матча. Когда он делает объявление, SHUSHIN совершает нисходящее движение рубящей рукой.

Moto no ichi - исходное положение

Участники и SHUSHIN возвращаются на свои исходные позиции.

Tsuzukite – продолжать бой

Возобновить боевые действия по приказу после несанкционированного прерывания.

Tsuzukete hajime - возобновить борьбу - начало

SHUSHIN стоит в передней позиции (шаг назад). Когда он говорит TSUZUKITE, он вытягивает руки ладонями внутрь. Когда он говорит HAJIME, он быстро приближает ладони друг к другу, одновременно смещаясь назад.

Shugo - подзывает FUKUSHIN

SHUSHIN подзывает FUKUSHIN для обсуждения, квалификации, в конце матча или для рекомендации SHIKAKU.

Hantei - решение

SHUSHIN призывает к решению. После двух коротких сигналов свистком, FUKUSHIN показывает свое решение, используя флаги, в то время как SHUSHIN показывает свое собственное решение одновременно, используя свои руки.

Hiki wake - ничья

В случае галстука в HANTEI, SHUSHIN скрещивает руки, а затем вытягивает их ладонями вверх.

Torimasen - недопустимо оценивание техники

SHUSHIN скрещивает руки, затем делает режущее движение ладонями вниз.

Encho-sen - продление матча

SHUSHIN повторно открывает матч с командой SHOBU HAJIME.

Aiuchi – одновременная техника

Очки не присуждаются ни одному из участников. SHUSHIN собирает кулаки перед грудью.

AKA (SHIRO) no kachi - красный (белый) победил

SHUSHIN поднимает руку в сторону победителя.

Aka (Shiro) Ippon - красный (белый) берет одно бал



SKIEF Правила соревнований

SHUSHIN поднимает руку на 45 градусов в сторону участника, который взял бал.

Waza-ari - красный (белый) взял пол-бала, что не есть IPPON

SHUSHIN протягивает руку вниз под углом 45 градусов в сторону участника, который пол-бала.

Keikoku - предупреждение без штрафа

SHUSHIN указывает указательным пальцем вниз под углом 45 градусов в направлении нарушителя.

Hansoku-chui - предупреждение со штрафом

SHUSHIN указывает указательным пальцем горизонтально в направлении нарушителя и вручает WAZA-ARI сопернику.

Hansoku - наказание

SHUSHIN указывает указательным пальцем вверх на 45 градусов в направлении нарушителя и объявляет победу сопернику.

Jogai - выход из зоны соревнований

SHUSHIN указывает указательным пальцем на сторону правонарушителя, чтобы показать FUKUSHIN, что участник вышел из зоны.

Shikkaku - дисквалификация - «покинуть зону соревнований»

SHUSHIN указывает сначала в верх под 45 градусов в направлении правонарушителя, затем движет руку вперед и назад с объявлением АКА (SHIRO) SHIKKAKU. Затем он объявляет победу сопернику.

Kiken - отказ

SHUSHIN указывает вниз под углом 45 градусов в направлении стартовой линии участника.

Mubobi – угроза для себя

Не готов к бою.

Muki Ryoku - избегания

Нет воли к борьбе.

Приложение III Правила судейства для кумитэ

IPPON

Определение: мощные и точные техники TSUKI, UCHI и KERI (удар, удар и удар), выполняемые в отношении частей тела JODAN (голова) и CHUDAN (живот, боковая часть и спина) со всеми следующими критериями:



SKIEF Правила соревнований

1. Правильная осанка и отношение
2. Сильный дух и ZANSHIN
3. Хорошие дистанция и время
4. Хороший угол к цели (в идеале угол 90 градусов к цели)

Фактическая сила выполненной техники имеет больший приоритет, чем сложность самой техники.

При следующих обстоятельствах IPPON может быть дан:

1. Когда атака была выполнена в DE-AI (контратака до того, как противник сможет полностью начать свою наступательную атаку), например, противник бежит в атаку
2. Если соперник был MUBOBI (без защиты)
3. Если соперник потерял равновесие или после броска
4. После эффективной RENZOKU-WAZA (непрерывная техника), например: двойной удар, удар ногой и удар ногой и т. д.

WAZA-ARI

WAZA-ARI - это техника, которая немного меньше, чем IPPON. Это не означает 50 процентов (%) IPPON.

Рассмотрение

Нельзя назначать IPPON для удара в JODAN без силы или для техник, выполняемых под углом, отличным от 90 градусов к цели. Но WAZA-ARI можно дать в этих случаях.

Оценка за удар ногой в спину или за удар ногой в ногу не может быть дана защитником (это не означает, что это ZANSHIN).

Замечания

1. YAME(стоп). О конце матча сигнализирует SHUSHIN.
2. BASSOKU (наказания) SHUSHIN имеет право назначать наказания до тех пор, пока участник не покинет зону соревнований. Наказание также может быть назначено участнику после соревнования, но исключительно членами судейского комитета.
3. JOGAI (выход за пределы зоны соревнований)

Если оба участника находятся за пределами зоны соревнований (JOGAI), ни одна оценка не может быть дана. Если один участник находится внутри зоны соревнований, а другой снаружи, то оценку получит участник, который выполнил технику в зоне соревнования и до команды YAME!, а наказания (JOGAI), получит участник, который находился за пределами зоны соревнования.

4. AIUCHI (оба выполняют эффективные атаки одновременно).



SKIEF Правила соревнований

За AIUCHI оценка не дается. Однако, если один участник выполняет эффективную технику, в то время как другой выполняет запрещенное действие (HANSOKU), оценку дают первому и наказания последнему.

5. HANSOKU (запрещенное действие)

Когда запрещенное действие (HANSOKU) выполняется после зачисления оценки, участник теряет очки, и наказания назначается независимо от интервала между оценкой и HANSOKU (но в рамках одного действия).

6. ZANSHIN (осознание, сосредоточение, внимание)

Если после техники выигрыша участник поворачивается спиной к противнику, это не считается ZANSHIN. Оценки не присуждаются и дают наказания MUBOBI (пренебрежение защитой).

7. Не дают оценки за следующие техники

- Техники выполняются, отступая назад во время атаки, что показывает отсутствие центрального баланса и ZANSHIN.
- OKIZUKI (статический удар) и OKIUCHI (статический удар), которые могут иметь хорошее время, но не иметь скорости и силы.

8. Контакт без защиты.

Контакт в принципе запрещен и наказания назначается. Однако, если противник не защитился от контакта, SHUSHIN может назначить штраф MUBOBI участнику, которого атаковали.

9. Контакт, вызывающий кровотечение

Независимо от того, насколько хороша атака, если соперник истекает кровью из-за контакта, атакующий получит наказания (предупреждение за нарушение правил).

10. Травма

SHUSHIN должен наблюдать за травмированным участником. Например, SHUSHIN обязан знать, было ли кровотечение вызвано текущим или предыдущим матчем.

11. Неконтролируемая техника

Неконтролируемые техники, с / без установления контакта, получают KEIKOKU или другое наказание.

12. Отметьте участника, у которого была победа / поражение из-за HANSOKU, на его / ее идентификационной карточке, отрезав один угол за HANSOKU.

13. Участники не должны быть повреждены в первом раунде (без перевязок и лейкопластырей). После этого допускается с перевязками и лейкопластырем с предварительного разрешения официального врача.

14. Строго запрещенные действия

а. Техники бросков, которые не допускают безопасного приземления.



б. Техники, которые ставят под угрозу соперника.

в. Грубые провокационные действия и поведение. Если участник, тренер или другой член команды говорит / действует ненадлежащим образом, участник и / или вся / частичная команда могут быть дисквалифицированы.

15. FUKUSHIN должны указывать только то, что они действительно видели. Решение не может быть принято исключительно на основе времени, но без фактически увиденной оценки кулака / ноги. FUJYUBUN (недостаточно) - это мнение, основанное на том, что вы видели. MIENAI (не мог видеть) это не мнение, а факт.

16. Очень важно, чтобы участники кланялись в начале и в конце каждого матча. Если этого не сделано, SHUSHIN должен потребовать, чтобы участники вернулись и поклонились правильно.

17. Если участник выигрывает после подсчета баллов (например, машет кулаками, поднимает руки и т. д.), SHUSHIN может отменить или забрать оценку в качестве наказания.

Приложение IV Правила судейства для YAKUSOKU KUMITE

Участники должны, в принципе, следовать системе счисления по программе SKIF, применение других техник получит более низкие оценки. YAKUSOKU KUMITE (обусловленный бой) должен выполняться точно так же, как Ката, однако судейская бригада должна соблюдать

1. Боевой дух
2. Энергия
3. Концентрация

Координация (движения, сила, дух и дыхание) пары является важным критерием оценки. KIHAKU (боевой дух), ZANSHIN и поведение также должны быть рассмотрены.

KIHON IPPON KUMITE

Порядок атаки устанавливается в правилах соревнований. KIHON IPPON KUMITE требует базовой точности и силы TSUKI (удар), KERI (удар), UKE (блок), стойки и осанки

Кроме того, это требует правильного

1. Позы
2. Стойки
3. Техники защиты и нападения

JIUJYU IPPON KUMITE



SKIEF Правила соревнований

Должен соответствовать всем вышеперечисленным плюсам

1. Исправьте МААИ (дистанция)
2. Хорошее время
3. TENSIN (правильное вращение тела)
4. TAI-SABAKI (перемещение, уходы, и т.д.)

Штрафные очки

1. Правильная номерная система, но неэффективная техника (-0.1)
2. Хорошая техника, но немного отличающаяся номерная система (-0.1)
3. Эффективная техника, но отличающаяся номерная система (-0.1)
4. Плохая и неправильная техника (-0.2)

Приложение V Ката

Обязательные ката

Heian Shodan

Heian Nidan

Heian Sandan

Heian Yondan

Heian Godan

Tekki Shodan

Шитэй Ката

Bassai dai

Kanku dai

Enpi

Jion

Другие Ката



Tekki Nidan Tekki Sandan

Bassai sho Kanku sho

Jitte Chinte

Ji'in Unsu

Meikyo Hangetsu

Gankaku Sochin

Nijushiho Wankan

Gojushiho dai Gojushiho sho

Seienchi Seipai

Gankaku sho Nijuhachi

Приложение VI Правила судейства для ката

При оценке исполнения ката судейская коллегия должна ссылаться на публикацию Соке Канадзавы «Каратэ - полное ката». Оценка ката должна основываться на общей производительности, однако следует также учитывать детали каждой техники. Следующие моменты в исполнении должны быть соблюдены:

1. Правильность
2. Скорость
3. Мощность (KIME)
4. Дух

Средние отчисления (может быть больше или меньше)

1. Нет поклона в начале / конце ката (-0.1)
2. Неопрятный внешний вид (-0.1)
3. Неправильные движения ног в начале / конце (-0,1)
4. Выход за пределы зоны соревнований (за исключением двух участников, начинающих с указанных линий зоны соревнований и командных соревнований) (-0.1)
5. Окончание в другом месте от начальной позиции (-0,1)
6. Нет KIAI (-0,1)

SKIEF Правила соревнований

7. Преувеличенные дыхательные шумы и звуки НИКИТЕ (оттягивание руки назад) (-0.1)
8. Чрезмерное акцентирование действий (-0.1)
9. Чрезмерное изменение ритма (-0.1)
10. Незначительные колебания движения во время выступления (-0,1)
11. Четкая остановка движения во время выступления (-0.2)
12. Незначительная потеря баланса, но с немедленным восстановлением (-0,1 ~ -0,3)
13. Чистая потеря баланса, но с немедленным восстановлением (-0.2 ~ -0.4)
14. Полная потеря баланса без восстановления (-0,3 ~ -0,5)
15. Сделал ошибку, но сразу же продолжил с исправлением (-0.2)
16. Завершено Ката, но с неправильным порядком движений (-0,5)
17. Сделан ряд явных ошибок (-1,0)
18. Остановка ката до завершения (дисквалификация)
19. Выполнение другого Ката, а не того, что было объявлено (дисквалификация)
20. Потеря пояса перед HANTEI (дисквалификация)
21. Ошибки в KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JUJI-UKE (-0,1) (не следуя пути SKIF) Если существует более двух технических ошибок (например, ошибки в MANJI, а также в KAKIWAKE), вычет будет удвоен (-0,2)

В случае технических ошибок, SHUSHIN должен созвать FUKUSHIN вместе, чтобы обсудить вычисления.

Кредитные очки

Если сложные техники, такие как перечисленные ниже, выполняются превосходно, участник должен получить +0,1 ~ +0,3 дополнительных балла.

1. Kanku-dai: двойной удар
2. Kanku-sho: прыжок
3. Unsu: прыжок и разворотом MAWASHI-GERI
4. Gankaku: разворот KOSHI-GAMAE
5. Другие похожие сложности

Командные Ката

Следующие моменты в исполнении должны быть соблюдены:

1. Все правила для отдельных Ката применяются к командным Ката.



SKIEF Правила соревнований

2. Ритм и время не должны быть изменены, чтобы синхронизировать движения.
3. Участники не должны использовать внешние сигналы для синхронизации (например, чрезмерные звуки дыхания).
4. Между -0,1 и до -0,2 балла будут вычитаться за не синхронизированные движения.

Приложение VII Жесты

SHUSHIN



YAKAE

Straight arms from the outside in



SHOBU HAJIME
ENCHO SEN HAJIME
SAI SHIAI HAJIME
Feet together, hands open



AKA WAZARI

Arm from the shoulders down in an 45° angle



SHIRO IPPON / SHIRO NO KACHI

Arm from the hips up in an 135° angle





YAME
Sweeping downward motion



YAME (AKA WAZARI)



YAME (SHIRO IPPON)



TSUZUKETE HAJIME
Straight arms from the outside in



FUKUSHIN SHUGO
Sweeping motion from the outside in



AI UCHI
Fists together in front



TORIMASEN
Arms 45°, palms facing down



AKA UKETERU
Blocked by AKA



SHIRO NUKETERU
SHIRO's technique passed



AKA JOWAI
AKA's technique was not enough



SHIRO MAAI
SHIRO's technique was too far away



AKA HAI HAI
AKA was faster



AKA KEIKOKU
Point at the feet of the offender with the index finger



AKA HANSOKU CHUI
Point at the chest of the offender with the index finger



AKA HANSOKU
Point at the face of the offender with the index finger



AKA SHIKKAKU
Point at the face of the offender with the index finger then out



AKA JOGAI
Point at the boundary of the competition area



AKA MUBOBI / AKA MUKI RYOKU
Touch your cheek



IKKAI

Use index finger to indicate first time



NIKKAI

Use index and middle fingers to indicate second time



SANKAI

Use index, middle and ring fingers to indicate third time



HIKIWAKE

Arms 45°, palms facing up

Following the gestures for the SHUSHIN during a KATA match:



AKA NO KACHI

Stand up, take a step forward and lift red flag straight up



SHIRO NO KACHI

Stand up, take a step forward and lift white flag straight up

FUKUSHIN

Following the gestures for the FUKUSHIN during a KUMITE match:



INITIAL POSITION



MIENAI
Flags together below the eyes



AKA WAZARI
Arm straight out from the shoulder



AKA IPPON
Arm straight up



TORIMASEN
Wave flags sideways once



AI UCHI
Bring points of flags together



AKA JOWAI
Wave flag light up and down



AKA UKETERU
Blocked by AKA



AKA NUKETERU
AKA's technique passed



MAAI
Hold flags parallel apart



AKA HAI HAI
Hold flag in a 90° angle



AKA KEIKKOKU
Small circle in front



AKA HANSOKU CHUI
Small circle straight up



**AKA HANSOKU
AKA SHIKKAKU**
Large circle straight up



AKA JOGAI
Point flag at the line



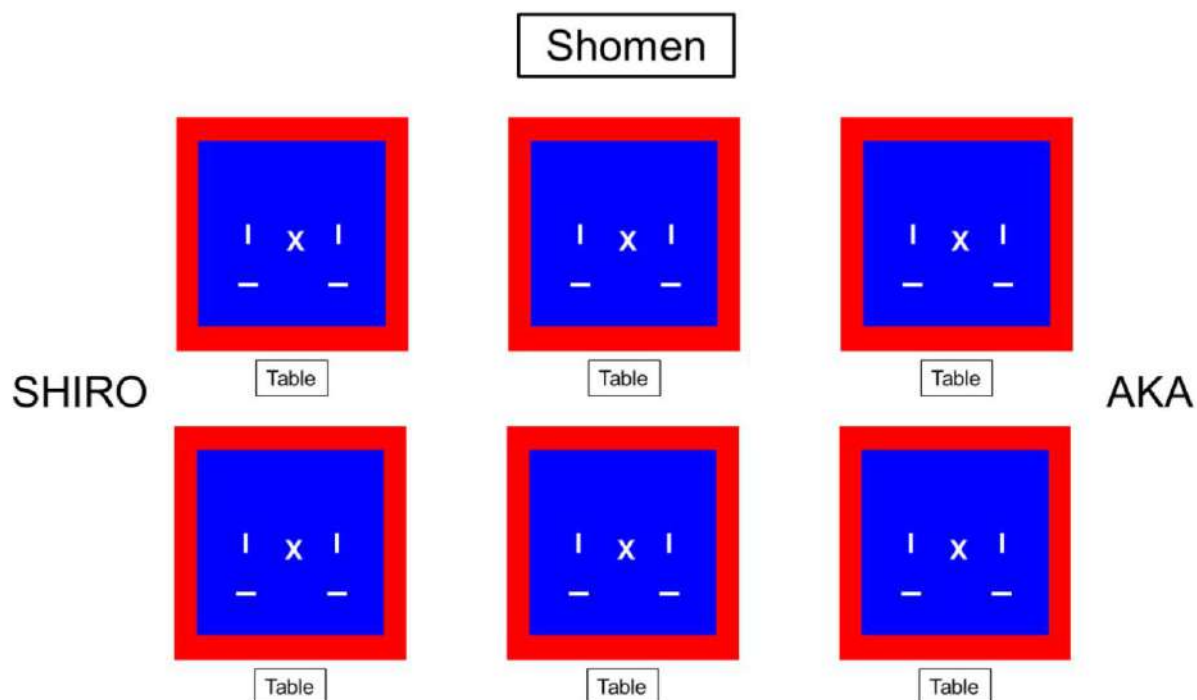
AKA MUBOBI
Touch cheek with flag lightly



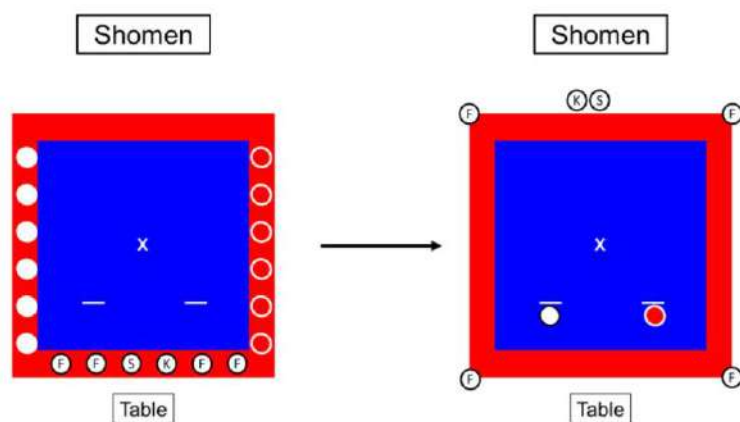
AKA MUKI RYOKU
Circle flag pointing downwards

Приложение VIII SHOMEN

Shomen is the place of respect in every dojo and also at tournament venues. At a tournament, this is where the guests of honor sit. When setting up the venue, please ensure that all referee tables face shomen:



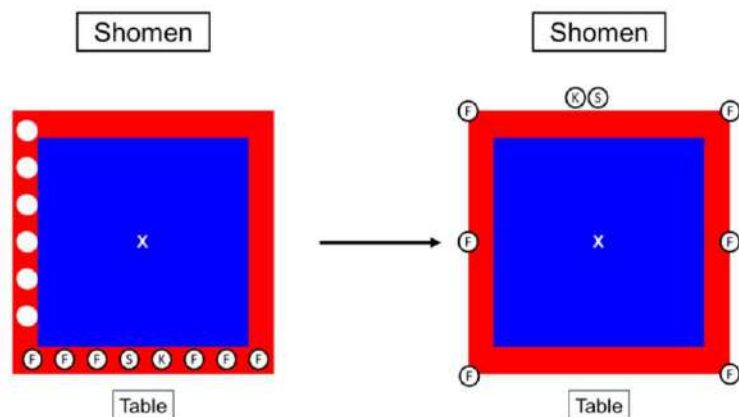
The salutation in the beginning and at the end of the category is done as follows:



Kata Elimination Rounds (KO-HAKU)

The competitors line up on AKA and SHIRO side according to their names being called for the first round, the referee panel faces SHOMEN.

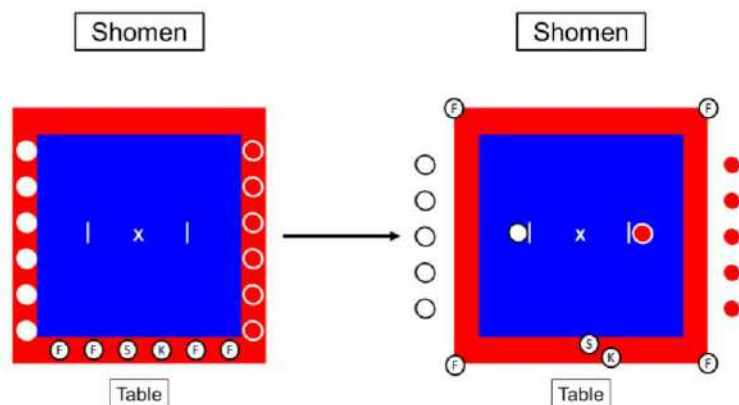
After the salutation, the SHUSHIN and KANSA cross the court and take their places with their backs to SHOMEN, while the FUKUSHIN take their place in the four corners respectively.



Kata Final

The competitors line up on SHIRO side of the court, the referee panel facing SHOMEN.

After the salutation, the SHUSHIN and KANSA cross the court and take their places with their backs to SHOMEN, while the FUKUSHIN take their place in the four corners (and on the two sides if there are seven FUKUSHIN) respectively.



Kumite

The competitors line up on AKA and SHIRO side according to their name being called for the first round, the referee panel faces SHOMEN.

After the salutation, the KANSA and the FUKUSHIN go to their respective chairs, while the SHUSHIN takes his position at the edge of the court facing SHOMEN.

